

Adquisición y desarrollo de competencias comunicativas mediante el uso de juegos y textos digitales: de la realidad virtual a la realidad concreta en el CED Motorista

“El entorno digital como una extensión de las potencialidades del lenguaje, creo que debe enfocarse su enseñanza de un modo más profundo”.

DANIEL CASSANY

MARÍA MERCEDES PACHECO

LILIANA ESCOBAR SIERRA

MARTA ISABEL JIMÉNEZ

ALEXANDRA LÓPEZ

GABRIEL DAVID SALGADO*

Descripción

Es un hecho que las actuales poblaciones estudiantiles se encuentran conectadas cada vez más con entornos multimedia que les son gratos y significativos, mientras que en los espacios escolares se observan grandes dificultades para atraerles y para concretar lecturas comprensivas y producciones escriturales atractivas y eficaces. “En muchos casos lo digital entra en la escuela como un instrumento tecnológico, no como un fin en sí mismo: es una asignatura complementaria tecnología independiente del resto del currículo” (Cassany, 2000: 9).

Por ello, es esencial comprender que la incorporación y articulación de lo virtual a los procesos de enseñanza y aprendizaje que se despliegan en el ámbito escolar debe entenderse como la integración de un recurso educativo con inmensas posibilidades para el mejoramiento y fortalecimiento de las prácticas docentes y, en consecuencia, de la calidad educativa. Desde esta perspectiva es importante tomar en cuenta aspectos básicos.

En primer lugar, es preciso señalar, por mencionar un caso, la fotografía como apropiación de entornos virtuales, aporta tanto a estudiantes como a docentes y padres de familia, en procesos de oralidad y escritura dinámicos e interactivos, haciendo posible la sistematización de la vida cotidiana de la escuela y sus diferentes actores, contribuyendo a consolidar memoria a través de centros de documentación concretos y virtuales.

En segundo lugar, lo anterior demuestra que los procesos de lecto-escritura fundamentados en estrategias de animación lectora, mediados por las TIC, permiten generar el interés y la necesidad de lectura y escritura alfabética que tan difícilmente se logra con otros métodos tradicionales.

En tercer lugar, la alfabetización informática (Cassany, 2000) se puede poner al alcance de todas las edades y funciones, aprovechando la aceptación que tiene entre niños, niñas y jóvenes, sobre todo, al iniciar con juegos digitales la lectura de libros digitalizados ilustrados, permitiendo de este modo la apropiación de paquetes informáticos y entornos web, para luego concretar escrituras en proyectos de aula que transforman y generan sentido en docentes, estudiantes y padres de familia.

Justificación

Los planteamientos de los niños acerca de las diferentes asignaturas revelan que no se parte de sus intereses y por esta razón no les son atractivas. Así mismo, se les observa desatentos, poco concentrados y sin motivación, en especial frente a la lectura y la escritura alfabéticas, lo que acarrea como consecuencia un bajo desempeño en las distintas materias.

Los niños del CED Motorista de los ciclos I, II y III (quinto grado), llevan constantemente a las aulas lo que pasa en la televisión; siempre hablan del último programa, del personaje animado o real del momento, de la acción o novela más vista, y hasta incorporan a su cotidianidad los bailes, los dichos, las formas de comportarse de los distintos protagonistas que observan a diario en este medio masivo.

Al indagar sobre sus gustos, muestran su favoritismo por los juegos en computador y las imágenes que éste posibilita. En contraste, les atrae de la escuela no tanto el salón de clase sino ante todo la sala de sistemas. Se reconoce pues la necesidad de que la escuela revise y reestructure sus propuestas pedagógicas, metodológicas y didácticas, para que resulten más atractivas y con sentido para las generaciones audiovisuales que llegan a las aulas, así dichas propuestas sean sencillas.

Objetivo general

Desarrollar capacidades, habilidades y destrezas comunicativas en los estudiantes, docentes y padres de familia, para que estos relacionen mejor las realidades virtual y concreta y actúen de manera pertinente en los distintos procesos comunicativos que se dan en el contexto educativo.

Objetivos específicos

- Generar espacios de encuentro pedagógico entre docentes que ayuden a la efectiva apropiación de las TIC, con el fin de satisfacer las necesidades de los proyectos de aula.
- Desarrollar la animación lectora como estrategia de sentido para la apropiación de las TIC.
- Implementar la transformación de las TIC, con el fin de que propicien mediaciones pedagógicas eficaces para el desarrollo de las competencias comunicativas en y con todos los estudiantes de los ciclos I, II y III del CED Motorista.
- Estructurar un centro de documentación de los diferentes procesos en modalidades concreta y virtual, para construir una memoria pedagógica, a través del blog [<http://mariam11347.lacoctelera.net/> y canal de Youtube] [en http://www.youtube.com/results?search_query=7cedmotorista&aq=f]
- Concretar espacios de formación para la comunidad educativa.

Metodología

El estudio y la innovación se realizaron mediante un enfoque cualitativo de investigación acción participativa –IAP– desarrollándose a través de estrategias entrelazadas entre sí, que se asumen en el proyecto de aula de acuerdo con las necesidades y expectativas de los distintos actores y del contexto educativo en el que se desenvuelven. En ello juega un papel importante la creatividad de cada docente.

En general, se centra en elementos de imagen, dibujo, fotografía, hipertexto, audiovisual, videos y textos en formatos digitales e impresos, constituyéndose al mismo tiempo en insumos-productos y evidencia de los procesos allí construidos. Los elementos y productos se agrupan en tres grandes estrategias: la imagen, lo audiovisual y lo textual.

La innovación en los procesos de producción escrita se genera a partir de la lectura de imágenes en pantallas de computador, seguida de la manipulación digital y la incorporación de textos. Los resultados se visibilizan en el blog institucional: [<http://mariam11347.lacoc telera.net/>] y en un canal de YouTube.

La imagen fotográfica, como reproducción analógica de la realidad concreta de los estudiantes, es pertinente y enriquecedora en el medio escolar. Ella es un insumo-producto básico en la configuración de una memoria de las experiencias pedagógicas. De igual modo, los dibujos, como representaciones (estáticas o animadas) de la realidad y el hipertexto, como contenedores de diversos formatos, posibilitan lecturas no lineales.

En cuanto a las estrategias pedagógicas utilizadas desde lo audiovisual, priman los video juegos y los videos. A través de los textos impresos y su versión digital (“Libro al viento”), se busca crear un sentido lúdico en los ambientes concretos y virtuales.

Siempre se han relacionado los juegos, la lúdica y sus entornos y las emociones que estos producen, con la infancia, poniendo con frecuencia barreras que han estigmatizado a los juegos como herramienta de aplicación en aprendizajes que deriven en aspectos y resultados serios (Yturalde, 2011).

A este respecto, se debe aclarar que los procesos de aprendizaje de la propuesta de innovación pedagógica se encuentran en la interacción entre la realidad virtual y la realidad concreta, abordados inicialmente desde la dimensión cognitiva, con los elementos de la propuesta de trabajo que se despliegan en las demás dimensiones.

Para el elemento texto, las ideas que desde la literatura planteara Italo Calvino (1990: 97), en Seis propuestas para el próximo milenio, es definitivo su mensaje sobre la visibilidad como valor a preservar, esto es, sobre

El peligro que nos acecha de perder una facultad humana fundamental: la capacidad de enfocar imágenes visuales con los ojos cerrados, de hacer que broten colores y formas del alineamiento de caracteres alfabéticos negros sobre una página blanca, de pensar con imágenes.

Estas palabras llevaron al rastreo de recursos como los cuentos de José Campanari (2011) de la serie “Había una vez”, para desarrollar la estrategia de pensar en imágenes en los primeros momentos de las sesiones de animación lectora, algo fundamental para estimular la ensoñación, la fantasía y que dará sentido para la ilustración en entornos digitales y concretos.

En concordancia con lo anterior, en la introducción a la Gramática de la fantasía, Gianni Rodari (1999:17) comenta que

Una historia puede ser contada por un solo narrador o por un grupo, pero también puede volverse teatro o boceto para una representación de títeres, desarrollarse en una historieta, en una película, ser grabada o enviada a los amigos, podrían estas técnicas entrar en cualquier clase de juego infantil.

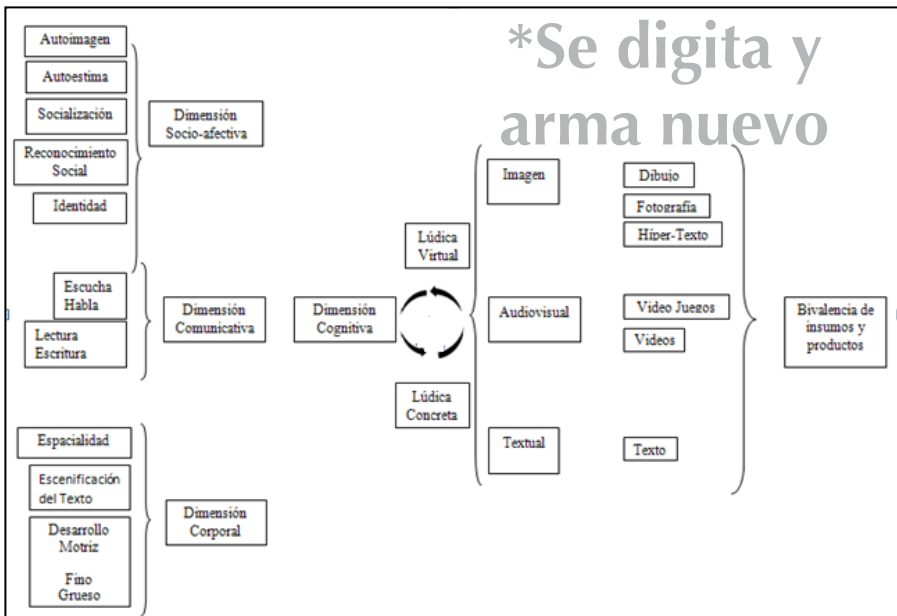
Éstas se sustentan en procesos de animación de lectura para lograr diversas escrituras apoyadas en TIC. En este sentido, Walter Ong (1987) afirma que la oralidad antecede a la escritura.

Desde las pedagogías activas, un punto de referencia es Celestín Freinet (1972), quien en su propuesta de trabajo con medios y tecnologías,

Formula [que] el sentido de incorporación de los medios y su práctica va más allá de la apropiación de un sistema de signos donde los sujetos se apropian de estas herramientas para la expresión de sus sentires.

Esto se da como elementos de reflexión para nuevas intervenciones. Esta apropiación de elementos tecnológicos para viabilizar lecturas y escrituras de lo que cotidianamente se hace e interesa, logra apropiarse la escritura como una herramienta de comunicación (figura 1).

Figura 1. Modelo conceptual de la innovación pedagógica



Emilia Ferreiro (2000), en un diagnóstico sobre la alfabetización, calcula que el 20% de los países desarrollados del mundo están diagnosticando el iletrismo del 80% restante, y concluye:

La escolaridad básica universal no asegura la práctica cotidiana de la lectura, ni el gusto por leer, ni mucho menos el placer por la lectura, porque a pesar de haber asegurado ese mínimo de escolaridad básica, no han producido lectores en sentido pleno.

Fundamentación

La imagen se rastrea en educación desde lo planteado por Comenius (1789, citado por Aguirre, 2001), quien introduce la imagen en libros para la enseñanza; Freire (1960), por su parte, aporta el potencial de la imagen para construir situaciones sociológicas.

De Sala Sanahuaja (1990) se asume que la imagen fotográfica es la reproducción analógica de la realidad, o la realidad concreta de los estudiantes en el medio escolar. Los dibujos como representaciones de la realidad (estáticas o animadas) y el hipertexto, como contenedores de diversos formatos, dan la posibilidad de lecturas no lineales, definidas, entre otros por Landow, en *Hypermedia and Literary Studies* (1991): “Como el uso del computador que trasciende la linealidad, límites y calidad fija de la tradicional forma de escritura de texto”. A partir de 1996 reconoce a un lector distinto, más ágil y que construye su propio texto en el proceso de la lectura en Internet.

Historicidad de la innovación

La propuesta surge a partir del Proyecto Institucional de Lectura, Escritura y Oralidad (Pileo), enfocado en animación lectora, en 2007, consolidada con la implementación de textos del programa “Libro al viento”, en soporte físico. En 2008, el libro cambia de contexto, puesto que se puede llevar a las casas. En 2010 se avanza con los cuadernos Pileo, en los que se registran estrategias de animación de lectura y escritura.

A mediados de 2010 se retoman otras experiencias (Pacheco y Gonzáles, 2009) sobre el uso de TCI en el fortalecimiento de las competencias comunicativas, se comparte una compilación de juegos digitales didácticos, clasificados por áreas, que se viene enriqueciendo desde 1999; se aprende a instalarlos y se incorporan a las clases de Informática.

En 2010 se da inicio a la escuela de TIC y a la enunciación del Colectivo Motorista (julio de 2010), un espacio de reflexión y acción en el Consejo Académico que aporta en la apropiación de las TIC y la apertura para formación de padres en jornada extraescolar (mayo 2011), siendo estos dos ejes que garantizan la sostenibilidad y exportación del proyecto. La etapa de producción de talleres por parte de los integrantes del colectivo se inicia a comienzos de 2011. El trabajo se centra en abordar los títulos disponibles en físico de los libros de “Libro al viento” que cumplan con las condiciones necesarias para ser apropiados por los estudiantes de los ciclos I, II y III, y también se dispone de su versión digital (figura 2).

Figura 2. Proyecto institucional de comunicación

Colegio Distrital Motorista		
Proyecto institucional de comunicación		
Título del libro		
Título del cuento	Cómo le salieron las barbas a la ballena	
Autor del cuento	Raphael Kipling	
Título del taller	Liliana Escobar XX Colectivo Motorista	
Ciclo: 1		

A continuación, se lleva a cabo la sistematización de los proyectos de aula en grandes libros plegables, en los que las fotografías impresas a color en gran formato son soporte de las escrituras y fortalecen la autoestima, y a su vez, enriquecen la construcción de evidencias y de memoria pedagógica de los procesos escolares.

Finalmente, la revisión y ajuste permanente de los talleres, de las evidencias y la incorporación de nuevos recursos (audios, videos, cuentos impresos, otras versiones de los cuentos) se concreta en kits de recursos pedagógicos.

Tabla 1. Recursos y actividades

Estrategias	Actividades	Docentes	Estudiantes	Padres
Fotografía	Registro de actividades.	x	x	x
	Visualización en el computador.	x	x	x
	Organización en PowerPoint para reconstruir crónicas.	x	x	
	Procesamiento y transformación digital.	x	x	
	Recreación de relatos.	x	x	x
	Impresión e incorporación en grandes libros que sistematizan los proyectos de aula.	x	x	
	Publicación en blog institucional.	x		
Clips de video	Registro de actividades.	x	x	x
	Visualización en el computador.	x	x	x
	Publicación en blog institucional.	x		
	Publicación en el canal de YuoTube7cedmotoriasta	x		
	Visualización en pantalla de computador.	x	x	x
Libros concretos	Animación de lectura.	x	x	X
	Copia de ilustraciones.	x	x	X
	Lectura inconclusa para anticipar finales.	x		X
	Desarrollo de talleres-lectura y escritura.	x	x	x
Libros digitales	Lectura individual y colectiva en pantallas de computadores.	x	X	x
	Ubicación de imágenes y apropiación de entornos gráficos para transformarlas.	x	x	X
	Incorporación a proyectos en PowerPoint.	x	x	X
	Ampliación de ilustraciones con posteriza.	x		
	Armado de rompecabezas generados con posteriza.	x	x	X
	Búsqueda de información en Internet sobre personajes, autores, lugares.	x	x	
Juegos digitales	Ubicación, instalación, reconocimiento, manejo, descripción oral de contenidos.	x	x	
	Asociación con temáticas leídas en los libros de "Libro al viento".	x	X	
	Generación de guías que fortalecen temáticas leídas.	X		

Estrategias	Actividades	Docentes	Estudiantes	Padres
	Desarrollo de rompecabezas con imágenes comunes a los juegos y a personajes de los libros mencionados.	x	x	
	Diligenciamiento de fichas de evaluación de los juegos con componentes descriptivos.	x	x	
Integración	Realización de salidas pedagógicas a la ciudad y a la región que enriquecen lo leído y lo jugado. Panaca y cuentos de animales de Kipling para grados primeros, cuartos y quintos.	x	x	x
	Generación de libros friso en gran formato con la sistematización de los proyectos de aula.	x	x	
	Socialización de la innovación en el Foro Local de Bosa siendo experiencia seleccionada para ser presentada en el Foro Feria Distrital.	x	x	x
	Generación de kits de recursos en torno a libros y juegos, videos, otras versiones, imágenes, ilustraciones, fotografías, talleres.	x		

Estrategias relacionadas con la animación de la lectura

Animación de lectura

apoyada en ejemplares de cuentos con imágenes a color

- Lectura en voz alta, de manera corrida, sobre todo el texto, sin detenerse en las imágenes.
- Nuevo proceso de lectura sobre el mismo texto: más pausada, deteniéndose en las imágenes. Se busca el incremento de la atención, observación, apoyo a procesos de descripción, relacionar el relato con experiencias previas, propias de los estudiantes y dibujar lo que más les gustó o impactó del cuento, personajes, sitios o detalles, entre otros aspectos.
- Cuaderno Pileo: cuaderno en el que se consignan las diferentes estrategias de comunicación que por lo general se adelantan durante la primera hora de cada jornada. Tiene variantes en cada grado:

- En preescolar: busca fortalecer los lazos afectivos entre niños, padres y cuidadores y enriquecer las posibilidades lecto-escriturales de las familias, fomentando lectura, creando un vínculo constante escuela-familia. Para el registro en el cuaderno se dan instrucciones sencillas para cada actividad.

Sobre los textos de “Libro al viento” en formato digital, se han desarrollado talleres que proponen la lectura en pantallas y, a partir de las ilustraciones, se orienta a los estudiantes para que puedan trabajar en entornos gráficos y en los computadores (pain to micromundos) o realizar trabajos que aportan en el desarrollo de la estética o producción textual y reconocer y desarrollar productos multimedia.

- Proyecto de aula: cuaderno en el que se consignan las diferentes actividades temáticas y la evolución de los proyectos pedagógicos de aula.

Los juegos digitales, las intencionalidades y los avances

La introducción de los juegos digitales requiere de una clasificación previa, que dé cuenta del tiempo en que se han recuperado y trabajado, permitiendo de esta forma una selección intencionada en el sentido de que posibiliten el desarrollo y fortalecimiento de las competencias.

Tabla 2. Juegos digitales

Juego	Competencias	En los proyectos de aula
Concéntrase bloques amarillos y Concéntrase de frutas	Atención, percepción, asociación, memoria, vocabulario.	Observación de los estudiantes.
Concéntrase de animales salvajes y domésticos	Atención, percepción, asociación, memoria, vocabulario.	Vinculación en preescolar a través del proyecto de animales. Fortalecimiento de proyectos de aula en 1, 4 y 5, previo y posterior a la salida a Panaca. Desarrollo y armado de rompecabezas concretos (de papel y cartón).
Concéntrase Gif	Incrementa todo lo anterior y agrega dificultad para la atención debido a que incorpora figuras en movimiento.	Todos los grados y ciclos.
Rompecabezas de animales	Atención, percepción, asociación, memoria, vocabulario, correspondencia y capacidad para de modificar los niveles de dificultad.	Vinculación en pre-escolar a través del proyecto de animales. Fortalecimiento de proyectos de aula en 1,4 y 5, previo y posterior a la salida a Panaca. Desarrollo y armado de grandes rompecabezas ampliados con posteriza.
Pekepint	Desarrollo motriz, apropiación de entornos gráficos, atención, percepción, memoria, comprensión lectora sobre las guías propuestas por los docentes. Comprensión de instrucciones.	Coloreado en físico y en pantalla.
Juegos de aporte a temas específicos	Operación sobre simulaciones.	Fraccionarios Mapas

Así, la escuela entra a satisfacer la necesidad de recreación de los estudiantes, mediante la apropiación efectiva de los entornos digitales; confrontando y demostrando que desde el mundo concreto, donde los estudiantes aprenden a desplazarse con propiedad, se pasa a entornos virtuales que les exigen la aplicación proyectada de su lateralidad y direccionalidad, así como la ubicación y orientación en el espacio. En este sentido, se coincide con Giti Javidi (1999) en cuanto a que el principio de la realidad virtual es la inmersión, es decir, cuando los estudiantes juegan y se apropian de los protagonistas para desplazarse en esos entornos como si fueran ellos.

En su conjunto, las estrategias coinciden, como lo sostiene Ferreiro et al. (2000), en un propósito común: el enriquecimiento de los procesos de aprendizaje a través de la intervención y mediación apropiadas de las tecnologías informáticas, los entornos 2D y 3D, en este caso los juegos que se pueden instalar en las sala disponible son de 2D. Luego de leer y jugar se proponen procesos lecto-escriturales para validar y describir lo realizado.

La interacción con los juegos en el entorno del aula de sistemas configura un ambiente de aprendizaje enriquecido, en donde, frente a las dificultades que presentan los juegos y las que se dan entre ellos por la interacción con la herramienta, los estudiantes toman decisiones, analizan, conciertan y concilian con otros, una experiencia que contribuye en el desarrollo de la autonomía y la responsabilidad al descubrir las reglas y las posibilidades implicadas en los juegos.

Evaluación y seguimiento

Se ha estructurado una encuesta en línea, mediante el uso de la herramienta de formularios en Google, la cual se encuentra publicada en el blog institucional, y a la que se puede acceder a través del enlace: [<https://spreadsheets.google.com/spreadsheet/viewform?formkey=dGdwSU13ZmxpOGZyN2RsRUptbW93NHc6MQ>].

La modalidad de diligenciamiento se da como entrevista colectiva, con estudiantes escogidos de manera aleatoria y que se constituyen en una muestra por grados. Estos estudiantes, en compañía de un docente diferente al titular, muestran las evidencias de los trabajos realizados en clase. El 100% de los grados en la institución están desarrollando la línea de juegos, la propuesta de “Libro al viento” y de fotografías.

Participantes de la propuesta

Hacen parte del proyecto todos los actores del Centro Educativo el Motorista, institución de educación pública, ubicado en la localidad de Bosa. Se imparte a estudiantes de preescolar (transición) a quinto de primaria, provenientes de las localidades de Bosa (47%), Ciudad Bolívar (48,5%), Kennedy (1,4%) e incluso del municipio de Soacha (3,1%), todos bajo la orientación de dieciséis docentes (ocho en cada jornada), dos directivos docentes (tablas 3 y 4).

Tabla 3. Población de sectores deprimidos de la ciudad

Estudiantes	440
Docentes	16
Administrativos	3
Padres de familia y escuela de TIC	88
Total beneficiarios	555

Tabla 4. Recursos

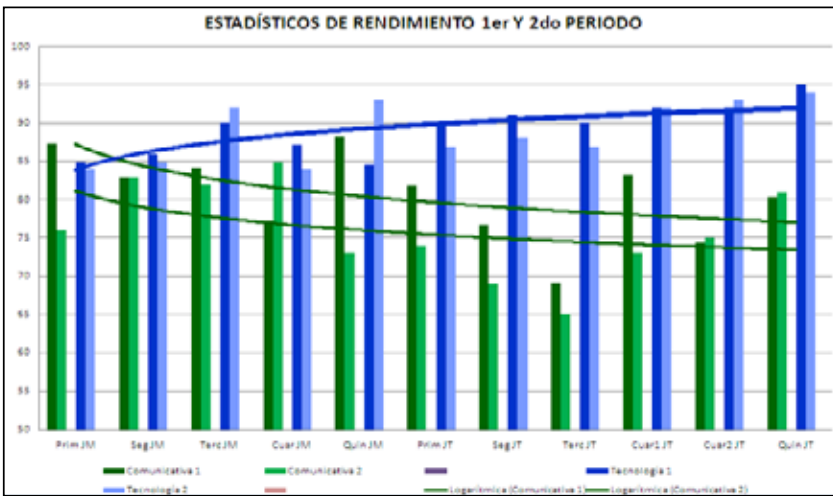
Recursos físicos	Recursos humanos	Recurso técnico
Sala virtual	Se cuenta con docente en áreas de sistemas. Por otro lado, se cuenta con dieciséis docentes de aula y una administrativa competentes en informática, con variaciones en el desarrollo de competencias.	Se cuenta con el soporte técnico de la mesa de ayuda de REDP.
Televisor y DVD		
“Libros al viento” en formato físico y digital CD y DVD Papelería, Impresora Cámara fotográfica		

Indicadores de logro

En el espacio del aula de informática, los docentes desarrollan a diario encuentros formales con el Consejo Académico, en ello median el uso administrativo y pedagógico de la informática. Como evidencia se cuenta con 47 actas digitales en 2011.

De manera transversal, en el proyecto académico se incluyen indicadores que dan cuenta de la innovación, entre los cuales se destacan los que corresponden a la dimensión comunicativa y la tecnológica (figura 3).

Figura 3. Registro estadístico de rendimiento



El análisis correlacional muestra un alto desempeño en el área de tecnología en la jornada de la tarde, en gran medida porque se hace un mayor énfasis en los juegos virtuales y en la existencia y presencia de un docente exclusivo para

el área; mientras que en la mañana la fortaleza se encuentra en la dimensión comunicativa y en el área de humanidades, debido a que las docentes manejan de modo integrado la animación de la lectura con el área de informática.

Documentación

- La innovación se viene sistematizando y consolidando en el Centro de Documentación del centro educativo, en espacios virtuales como el [Blog<http://mariam11347.lacoctelera.net>] y el canal en YouTube7cedmotorista [en: http://www.youtube.com/results?search_query=7cedmotorista&aq=f], en donde se hace visible la memoria pedagógica de la escuela, así mismo se han organizado evidencias de cada categoría de acuerdo con la temporalidad en [<http://mariam11347.lacoctelera.net/post/2011/07/29/idep-2011>].
- Los archivos fotográficos digitalizados y concretos, organizados en relatos multimedia y grandes libros frisos por evento, son resultado y también insumo para otros desarrollos escriturales.
- Memorias de sistematización concreta en grandes libros friso por proyectos de aula.
- Archivo digital descriptivo de los títulos publicados en “Libro al viento” (73 libros a julio de 2011), con el registro de los que tienen versiones en formato PDF para la lectura en pantalla, especificando de manera breve los aspectos que aporta o destaca la crítica literaria o las descripciones. Y libros concretos de “Libro al viento” organizados y disponibles para su uso.

Tabla 5. Resultados

Categoría	Nº de resultados
Libros físicos colección “Libro al viento”	74
Libros en formato PDF	27
CD Compilación de juegos	200
Libros friso en gran formato	14
Carpetas de fotografías	40
Talleres alusivos a los cuentos	19
Banco de imágenes digitales	20

Esta presentación de juegos incluye enlaces a los sitios Web de origen y también carpetas para que los usuarios aprendan a instalarlos aportando en el desarrollo de competencias como la apropiación de recursos informáticos, su evaluación y circulación, el fortalecimiento de la motricidad específica que requieren los computadores, entre otras. Esta presentación ya circula de manera libre entre maestros y se ha entregado a los técnicos de REDP de la localidad 7

para que los repliquen con la disponibilidad para acompañar instituciones que quieran adoptar el modelo.

El centro de documentación virtual permite la visibilidad, la transparencia y el acceso del mundo para la lectura, el análisis, el seguimiento, la interlocución y la obtención de recursos.

Dificultades y retos

Entre las dificultades y retos a enfrentar y superar, cabe señalar la incidencia negativa de la alta movilidad de los estudiantes, las condiciones de los maestros, la falta de preparación de los mismos para asumir el trabajo con nuevas tecnologías, problemas que exigen planear y desarrollar estrategias que los eliminen, o por lo menos, los minimicen.

Es evidente que el proyecto aún no permite un elevado nivel en cuanto a la programación y desarrollo de software, debido a la falta de capacidad de las máquinas y a las debilidades en la preparación de los docentes.

Todavía existe cierta resistencia y falta de apoyo por parte de los padres que, en algunas ocasiones, por ausencia de formación y de recursos, se ven impedidos para hacer inversiones en tecnología, una situación que obstaculiza el que sus hijos avancen en el sentido de contrarrestar las debilidades que en este aspecto tiene la institución.

Conclusiones y proyecciones

Sin duda, un docente inmerso en un proyecto como el que nos ocupa, que oferta formación y satisfacción en sus necesidades de aula, y que en consecuencia se apropia de los recursos que brindan las tecnologías de información y comunicación, como son los juegos, la fotografía y la lectura en pantalla, trasciende las relaciones tradicionales tan frecuentes en los procesos de enseñanza y aprendizaje con sus estudiantes y demás docentes, produciendo relaciones entre pares y aportes mutuos que mejoran sus prácticas, y por ende, la calidad educativa.

Un modelo como el que se presenta permite resultados inmediatos, dado que lo que se apropia en los espacios de formación se revierte inmediatamente en los salones de clase y aporta en la evaluación y seguimiento del transcurrir de las aulas.

A su vez, el proceso de la escuela de TIC con padres de familia, permite fortalecer a los consejos directivos en la medida que el padre que asiste a la escuela también es sujeto de formación y tiene un acercamiento real a las necesidades institucionales y educacionales.

Hay una apropiación del colectivo Motorista de la estrategia de animación de la lectura que presenta diferentes niveles de acuerdo con las dificultades de los niños y las niñas, el grado en que se encuentran y las necesidades del contexto.

Se plantean grandes retos de fundamentación y puesta en marcha de intervenciones transformadoras desde la escuela, donde las carencias sean asumidas como potencialidades de desarrollo, generando la necesidad de lecto-escritura alfabética desde entornos multimediales; es decir, de la realidad virtual a la realidad concreta y viceversa.

Para investigaciones futuras se debe tener en cuenta la exploración de la capacidad para la toma de decisiones durante el juego virtual en diada, pues aunque se observa que este proceso ayuda a enriquecer las relaciones entre los niños, no se han desarrollado herramientas ni instrumentos indispensables de medición de estos procesos. Así mismo, la innovación muestra las posibilidades de humanización y de fortalecimiento de la autoestima, sin embargo, estas categorías no se han trabajado de manera sistemática; de manera descriptiva, se pueden dar cuenta de cambios actitudinales y emocionales que valdría la pena investigar más adelante.

El hecho de que esta experiencia trabaje con los recursos de la ciudad (“Libro al viento”) permite que la propuesta sea replicable en otras instituciones de la ciudad, movilizadas por los docentes que la han creado. Por ahora, se ha incursionado en esta dirección, socializando en otras instituciones para que se fomente su réplica.

Por último, es necesario reconocer que si bien la experiencia se está trabajando y desarrollando procesos mentales superiores de atención, memoria, concentración, comparación, contraste; no obstante, por la falta de recursos y de personal calificado, éstos exigen determinar y proponer un nuevo proyecto.

Referencias bibliográficas

Aguirre, M. (2001). *Enseñar con textos e imágenes. Una de las aportaciones de Juan Amós Comenius*. Recuperado el agosto de 2010, de <http://www.uned.es/manesvirtual/Historia/Comenius/Lora/contenido-lora.html>

- Calvino, I. (1990). *Seis propuestas para el próximo milenio*. Barcelona: Siruela.
- Campanari, J. (2011) *Serie de cuentos Había una vez...* Recuperado el 16 de julio de 2011, de <http://riie.com.ar/?a=27717>
- Cassany, D. (2000). *De lo analógico a lo digital. El futuro de la enseñanza de la composición*. Recuperado el abril de 2011, de Lectura y vida: <http://www.oei.es/fomentolectura/articulos.htm>
- Ferreiro, E. (2000). *Leer y escribir en un mundo cambiante*. Obtenido de : http://www.nuevashojasdelectura.com/paginas/dossier_R16.html
- Freinet, C. (1972). *Los métodos naturales II: el aprendizaje del dibujo*. Barcelona: Laia, Fontanella.
- Freire, P. (1960). *Cambio*. América Latina.
- Javidi, G. (1999). *Virtual Reality and Education*. Obtenido de www.coedu.usf.edu/itphdsem/eme7938/gj899.pdf
- Landow, G. (1991). *Hypermedia and Literary Studies*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology Press.
- Ong, W. J. (1987). *Oralidad y escritura*. México: Fondo de Cultura Económica. 1987.
- Pacheco, M. M., & Gonzáles, J. C. (2009). Proyecto de fortalecimiento de competencias comunicativas: procesos e impacto del uso de las TIC en el Colegio Distrital República Bolivariana de Venezuela. En *La lectura y la escritura como procesos transversales en la escuela*. Experiencias innovadoras en Bogotá.
- Rodari, G. (1999). *Gramática de la fantasía*. Bogotá: Panamericana.
- Sala Sanaguaja, J. (1990). *Prologando Barthes Roland. La cámara lúcida Notas sobre la fotografía*. Paidós.
- Yturalde Tagle, E. (2011). *¿Qué es lúdica?* Obtenido de <http://www.yturalde.com/ludica.htm>

Bibliografía de consulta

Colectivo Conosur. (3 de octubre de 2005). *Se cumplen 100 informes*. Recuperado el 1 de agosto de 2011, de <http://argentina.indymedia.org/news/2005/10/332263.php>

Freitas, M., Leite, A. B., Nilton, F., Matias, M., & Roseli de, D. (2008). *Using Virtual Reality And Web-based Technologies For Improving Individuals Education*. Obtenido de http://services.eng.uts.edu.au/userpages/brucem/public_html/icel2/1/icel/Papers/19

Ministerio de Educación Nacional de Colombia, MEN. (s.f.). *Serie lineamientos curriculares Preescolar*. Recuperado el febrero de 2011, de <http://menweb.mineducacion.gov.co/lineamientos/preescolar/contenido.asp>

Nelson, T. H. (1981). *Literary Machines*. Swarthmore, Pa: Self-published.

Ramírez, J. (2007). *La relación memoria, educación y pedagogía en función de la producción de saber-conocimiento pedagógico*. Bogotá: IDEP.